PENGARUH LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS XI TKR 4 SMK NEGERI 1 SEMARANG TAHUN AJARAN 2016/2017

SKRIPSI

disusun sebagai salah satu syarat penyelesaian studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh
Fitri Indah Wati
1301412035

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017

PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Fitri Indah Wati

Nim : 1301412035

Jurusan : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* terhadap Kepercayaan Diri Siswa Kelas XI TKR 4 di SMK Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2016/2017", saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dan karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau di rujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Penulis,

METERAI TEMPEL
DC8ACAEF466731735
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Fitri Indah Wati

NIM. 1301412035

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Kelas XI TKR 4 SMK Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2016/2017" telah disetujui untuk diajukan dipertanggungjawabkan pada siding skripsi pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 8 Maret 2017

Dosen Pembimbing 1,	Dosen Pembimbing 2,
Drs. Heru Mugiarso, M.Pd., Kons.	Dr. Anwar Sutoyo, M.Pd.
NIP. 19610602 198403 1 002	NIP. 19581103 198601 1 001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 29 Maret 2017

Panitia Ujian

Ketua

Dra. Sinta Saraswati, M.Pd., Kons.
NIP. 19600605 199903 2 001

Sekretaris

Mulawarman, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NIP. 19771223 200501 1 001

Penguji Utama

Prof. Dr. Sugiyo, M.Si.
NIP. 19520411 197802 1 001

Penguji II/Pembimbing I

Drs. Heru Mugiarso, M.Pd., Kons.
NIP. 19610602 198403 1 002

Penguji III/Pembimbing II

Dr. Anwar Sutoyo, M.Pd.
NIP. 19581103 198601 1 0

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

"Percayalah pada diri sendiri, apapun konsekuensinya".(Fitri Indah Wati)

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Almamaterku Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur atas kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala nikmat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul "Pengaruh Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* terhadap Kepercayaan Diri Siswa Kelas XI TKR 4 di SMK Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2016/2017". Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Semarang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tersusunnya skripsi ini bukan hanya atas kemampuan dan usaha penulis semata. Namun, juga berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, khususnya Drs. Heru Mugiarso, M.Pd. Kons., dan Dr. Anwar Sutoyo, M.Pd., dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta dengan sabar dalam membimbing dan memberikan motivasi hingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini. Dalam kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan Studi Strata Satu di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin penelitian.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3. Drs. Eko Nusantoro, M.Pd., Kons, Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan izin penelitian dan dukungan untuk segera menyelesaikan skripsi.
4. Tim penguji yang telah menguji skripsi dan memberikan masukan untuk kesempurnaan skripsi ini.
5. Kepala SMK Negeri 1 Semarang yang telah memberikan izin kepada peneliti beserta guru BK yang telah bersedia membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
6. Siswa Kelas XI TKR 4 di SMK Negeri 1 Semarang yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini.
7. Orang tuaku Bapak Sana'i dan Ibu Khaerunah, serta kakak-kakak tercinta yang selalu memberikan doa, motivasi, dan fasilitasnya selama ini.
8. Sahabat tercinta Umi H, Lulu, Nela, Afri, Anis, Rere, Faizah, dan Sintya yang selalu memberikan dorongan dari awal hingga tahap akhir selama proses penyusunan skripsi.
9. Teman terdekat Abraham yang telah bersedia menjadi tempat berkeluh kesah dan memberikan bantuan serta dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
10. Teman-teman Bk angkatan 2012 yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat.
11. Semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penelitian ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya serta dapat memberikan inspirasi positif terkait dengan pengembangan bimbingan dan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

konseling. Akhir kata penulis mohon maaf apabila ada kekurangan dalam penyusunan skripsi ini.

Semarang, Maret 2017

Penulis

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Wati, Fitri Indah. 2017. *Pengaruh Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Role Playing terhadap Kepercayaan Diri Siswa Kelas XI TKR 4 SMK Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2016/2017.* Skripsi. Jurusan Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. Heru Mugiarso, M. Pd. Kons., dan Pembimbing II Dr. Anwar Sutoyo, M. Pd.,
Kata kunci: layanan penguasaan konten, *role playing*, kepercayaan diri

Penelitian ini berdasarkan fenomena yang terjadi di kelas XI TKR 4 yang memiliki kepercayaan diri rendah dengan menunjukan siswa kurang berani dalam berpendapat, kurang mampu berfikir secara mandiri, pemalu, dan cenderung menutup diri. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar tingkat kepercayaan diri sswa sebelum diberikan perlakuan, untuk mengetahui seberapa besar tingkat kepercayaan diri siswa setelah diberikan perlakuan, dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa kelas XI TKR 4 SMK Negeri 1 Semarang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Studi populasi dalam penelitian ini yaitu kelas XI TKR 4 sejumlah 36 siswa, oleh karena itu semua siswa XI TKR 4 yang memiliki kriteri rendah dan kriteri tinggi diberikan perlakuan. Instrumen yang digunakan adalah skala kepercayaan diri. Validitas diuji dengan rumus *product moment*, dan reliabilitas diuji dengan rumus *alpha*. Teknik analisis data yang digunakan yakni analisis deskriptif persentase dan uji hipotesis *(t-test*).

Berdasarkan penelitian tingkat kepercayaan diri siswa sebelum diberi perlakuan berada pada kriteria rendah (62%). Hal tersebut ditunjukan dengan sikap siswa yang kurang berani dalam berpendapat, belum mampu berfikir secara mandiri. Setelah diberikan perlakuan kepercayaan diri siswa masuk dalam kriteria tinggi (68%). Hal ini ditunjukan dengan siswa sudah berani dalam bertindak, peningkatan tertinggi juga terjadi pada indikator memiliki keberanian dalam bertindak yaitu sekitar 9%, hal ini berarti kepercayaan diri siswa sudah meningkat. Hasil uji *t-test* menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} = 7,278 dan t_{tabel} = 2,042, jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian, layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* berpengaruh terhadap kepercayaan diri siswa.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa (1) tingkat kepercayaan diri siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* secara keseluruhan masuk dalam kriteria rendah, (2) tingkat kepercayaan diri siswa setelah diberikan layanan peguasaan konten dengan teknik *role playing* scara keseluruhan masuk dalam kriteri tinggi, (3) layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* berpengaruh terhadap kepercayaan diri siswa. Oleh karena itu disarankan guru BK yang belum melaksanakan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* diharapkan dapat melaksanakannya sesuai dengan indikator kepercayaan diri. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan layanan dan teknik yang berbeda supaya lebih mengoptimalkan dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

Halaman

PERNYATAAN ii
PERSETUJUAN iii
PENGESAHAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
KATA PENGANTAR vi
ABSTRAK ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB 1 PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 5
1.3 Tujuan Penelitian 6
1.4 Manfaat Penelitian 7
1.5 Sistematika Skripsi 7
BAB 2 KAJIAN TEORI
2.1 Penelitian Terdahulu 10
2.2 Kepercayaan Diri 14
2.2.1 Pengertian Kepercayaan Diri 14
2.2.2 Ciri-Ciri Percaya Diri 15
2.2.3 Ciri-Ciri Kurang Percaya Diri 18
2.2.4 Faktor Penyebab Kurang Percaya Diri 22
2.2.5 Jenis Kepercayaan Diri 26
2.3. Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* 30
2.3.1 Layanan Penguasaan Konten 30
2.3.1.1 Pengertian Layanan Penguasaan Konten 30
2.3.1.2 Tujuan Layanan Penguasaan Konten 31
2.3.1.3 Konten pada Layanan Penguasaan Konten 33
2.3.1.4 Asas-Asas Layanan Penguasaan Konten 34
2.3.1.5 Pendekatan Layanan Penguasaan Konten 35
2.3.1.6 Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten 35
2.3.1.7 Operasional Layanan Penguasaan Konten 37
2.3.1.8 Penilaian Layanan Penguasaan Konten 40
2.3.2 Teknik *Role Playing* 40
2.3.2.1 Pengertian Teknik *Role Playing* 40
2.3.2.2 Fungsi Teknik *Role Playing* 42
2.3.2.3 Pendekatan Teknik *Role Playing* 43
2.3.2.4 Prosedur Pelaksanaan Teknik *Role Playing* 45
2.3.2.5 Kelebihan dan Kelemahan Teknik *Role Playing* 49
2.4 Pengaruh Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa 51
2.5 Hipotesis 53

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian 54
3.2 Desain Penelitian 55
3.2.1 Memberi *Pre Test* 57
3.2.2 Memberi *Treatment* 57
3.2.2.1 Tahap Perencanaan 57
3.2.2.2 Tahap Pelaksanaan 58
3.2.2.3 Tahap Evaluasi 59
3.2.2.4 Tahap Analisis Hasil Evaluasi 59
3.2.2.5 Tahap Tindak Lanjut 59
3.2.2.6 Tahap Laporan 59
3.2.3 Memberi *Pos Test* 60
3.3 Variabel Penelitian 60
3.3.1 Identifikasi Variabel 61
3.3.2 Hubungan Antar Variabel 62
3.4 Definisi Operasional Variabel 62
3.5 Populasi 64
3.6 Metode dan Alat Pengumpulan Data 64
3.6.1 Metode Pengumpul Data 64
3.6.2 Alat Pengumpul Data 66
3.6.3 Penyusunan Instrumen 66
3.7 Validitas dan Reliabilitas 69
3.7.1 Validitas 69
3.7.2 Reliabilitas 72
3.8 Teknik Analisis Data 73
3.8.1 Analisis Deskriptif Presentase 74
3.8.2 Uji Beda 75

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian 77
4.1.1 Gambaran Kepercayaan Diri Siswa Sebelum Diberikan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* 78
4.1.2 Gambaran Kepercayaan Diri Siswa Setelah Diberikan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* 80
4.1.3 Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Sebelum dan Setelah Diberikan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* 83
4.1.4 Pengaruh Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa 86
4.1.5 Deskripsi Perkembangan Kepercayaan Diri Siswa Selama Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* 88
4.2 Pembahasan 96
4.2.1 Kepercayaan Diri Siswa Sebelum Diberikan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* 96
4.2.2 Kepercayaan Diri Siswa Setelah Diberikan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* 98

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4.2.3 Pengaruh Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* ... 103
4.3 Keterbatasan Penelitian 106
BAB 5 PENUTUP
5.1 Simpulan 108
5.2 Saran 109
DAFTAR PUSTAKA..... 110
LAMPIRAN..... 112

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

3.1 Rancangan Pemberian Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* 60
3.2 Kategori Jawaban Skala Kepercayaan Diri 68
3.3 Kisi-Kisi Skala Keprcayaan Diri 68
3.4 Kriteria Reliabilitas 73
3.5 Kriteria Penilaian Tingkat Kepercayaan Diri..... 75
4.1 Hasil Pre Test Skala Keprcayaan Diri..... 78
4.2 Distribusi Frekuensi Hasil *Pre-Test* Kepercayaan Diri..... 79
4.3 Hasil *Pre-Test* Skala Kepercayaan Diri *Per* Indikator..... 79
4.4 Hasil *Post Test* Skala Kepercayaan Diri 80
4.5 Hasil *Post Test* Per Indikator Skala Kepercayaan Diri 82
4.6 Peningkatan Kepercayaan Diri Sebelum dan Setelah Diberikan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* 83
4.7 Perbedaaan Kepercayaan Diri Siswa Sebelum dan Setelah Diberi Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* Per Indikator 85
4.8 Hasil Uji Normalitas Data..... 87
4.9 Hasil Analisis Uji Beda..... 87

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

2.1 Kerangka Berpikir Penelitian 53
3.1 Desain Penelitian 56
3.2 Hubungan Antar Variabel 62
3.3 Prosedur Penyusunan Instrumen 66
4.1 Peningkatan Kepercayaan Diri Sebelum dan Setelah Diberikan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* …. 84
4.2 Peningkatan Kepercayaan Diri Per Indikator 86

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

1 Skala Kepercayaan Diri Data Awal 114
2 Tabulasi Hasil Data Awal 116
3 Pedoman Wawancara Guru Bk 118
4 Kisi-Kisi Skala Kepercayaan Diri 120
5 Skala Kepercyaan Diri *Try Out* 122
6 Skala Kepercyaan Diri Setelah *Try Out* 127
7 Tabulasi Hasil Data *Try Out* 130
8 Hasil Analisis SPSS 134
9 Hasil *Pre Test* Keseluruhan Siswa 139
10 Tabulasi Hasil Data *Pre Test* Per Indikator 140
11 Hasil *Post Test* Keseluruhan Siswa 150
12 Tabulasi Hasil Data *Post Test* Per Indikator 152
13 Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Setelah Mengikuti Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* 162
14 Hasil Uji Normalitas Data 164
15 Hasil Uji Beda *(T Test)* 165
16 RPLBK, Materi, Dan Naskah *Role Playing* 167
17 Penilaian Proses Pelaksanaan Layanan 240
18 LAPELPROG dan Evaluasi Layanan Bk 245
19 Jadwal Pelaksanaan Layanan 253
20 Daftar Nama Siswa Xi Tkr 4 254
21 Daftar Presensi Siswa 256
22 Dokumentasi 271
23 Surat Penelitian 273

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kepercayaan diri adalah suatu sifat dimana seseorang merasa yakin terhadap dirinya sendiri. Keyakinan itu meliputi yakin terhadap kemampuannya, yakin terhadap pribadinya, dan yakin terhadap keyakinan kehidupannya. Pada dasarnya batasan ini menekankan pada kemampuan individu menilai dan memahami kelebihan dan kekurangan yang ada pada dirinya tanpa rasa ragu-ragu dan bimbang. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Widjaja (2016: 52) yang menjelaskan bahwa rasa percaya diri merupakan suatu sikap atau perasaan yakin atas kemampuannya sendiri. Sehingga individu tidak merasa cemas dalam setiap tindakan, bebas melakukan hal-hal yang disukainya dan bertanggung jawab atas perbuatan yang dilakukannya, dapat menerima dan menghargai orang lain, memiliki dorongan untuk berprestasi serta dapat memahami kelebihan dan kekurangan yang ada pada dirinya.

Penelitian yang dilakukan oleh Purwanti (2013) menjelaskan bahwa setiap individu akan membutuhkan kepercayaan diri setiap harinya dalam berbagai hal, termasuk siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di sekolahnya. Tingkat kepercayaan diri yang baik akan memudahkan pengambilan keputusan dan melancarkan jalan untuk mendapatkan teman, membangun hubungan dan membantu individu mempertahankan kesuksesan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Widjaja (2016: 53-55) menyebutkan individu yang memiliki kepercayaan diri baik ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut: (1) percaya dengan kemampuan sendiri, (2) bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, (3) memiliki pemikiran yang positif, (4) berani dalam berpendapat, (5) bersikap tenang dalam mengerjakan sesuatu, (6) mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan, dan (7) tidak bergantung pada orang lain.

Percaya diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Individu yang percaya diri merasa yakin atas kemampuan mereka sendiri serta memiliki pengharapan yang realistis, bahkan ketika harapan meraka tidak terwujud, mereka tetap berpikir positif dan dapat menerimanya. Selain itu percaya diri mampu menjadi stimulus yang mendorong individu untuk mampu bertindak tanpa ragu.

Individu yang tidak percaya diri memiliki konsep diri negatif, kurang percaya pada kemampuannya, hal ini menyebabkan individu sering menutup diri mereka terhadap dunia luar yang lebih luas. Senada dengan yang disampaikan oleh Sarastika (2014: 24-25) bahwa karakteristik seseorang yang kurang percaya diri, diantaranya yaitu: (1) menarik diri dari lingkungan, (2) mengabaikan diri sendiri, (3) cenderung menyalahkan orang lain, (4) tidak mampu berfikir secara kreatif, (5) bergantung pada orang lain, dan (6) menolak tantangan. Tanpa percaya diri individu memiliki resiko kegagalan ataupun kurang optimal dalam mengerjakan tugas-tugasnya. Berbanding terbalik dengan individu yang memiliki kepercayaan diri tinggi, mereka cenderung berani tampil bahkan tanpa persiapan apapun dan tanpa memikirkan hasilnya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Individu yang kurang memiliki kepercayaan diri menilai bahwa dirinya kurang memilki kemampuan. Penilaian negatif mengenai kemampuannya tersebut dapat menghambat usaha yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan yang akan dicapai. Pandangan dan penilaian negatif tersebut menyebabkan individu tidak melakukan sesuatu kegiatan dengan segala kemampuan yang dimilki. Padahal mungkin sebenarnya kemampuan tersebut dimilikinya.

Ciri-ciri di atas juga ditemukan peneliti di lapangan ketika peneliti melakukan studi awal *assessment* lingkungan dengan guru BK di SMK Negeri 1 Semarang melalui wawancara. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK, dimana kelas XI TKR 4 menunjukan ciri-ciri kurang percaya diri sebagai berikut: kurang berani mengemukakan pendapat, kurang mampu berpikir secara mandiri, pemalu, cenderung menutup diri, kurang bisa berinteraksi dengan lingkungan, masih gugup dan malu ketika disuruh maju di depan kelas, dan terlihat pasif ketika di kelas. Berdasarkan pengambilan data awal melalui skala kepercayaan diri menunjukan hasil rata-rata persentase 59% dengan kriteria rendah, dimana kelas XI TKR 4 dengan jumlah 36 siswa terdapat 13 siswa memiliki kepercayaan diri tinggi dan 23 siswa memiliki kepercayaan diri rendah.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Masalah kurangnya kepercayaan diri menjadi masalah yang serius dan harus diketahui oleh semua pihak sekolah, terutama oleh guru BK karena merupakan guru yang paling dekat dengan siswa dan harus mengetahui setiap perkembangan siswanya. Namun di lapangan guru BK belum memberikan layanan maupun *treatment* yang bisa mengatasi masalah kepercayaan diri siswa. maka dikhawatirkan akan dapat menghambat perkembangan siswa dan dapat

mengganggu siswa selama proses belajar mengajar, sehingga siswa tidak bisa mendapatkan prestasi belajar secara optimal. Selain itu, apabila masalah kurang percaya diri ini dibiarkan secara berlarut-larut maka siswa akan memiliki konsep diri negatif yang menyangkut kurang percayanya pada kemampuan yang dimilikinya, selain itu juga dapat menyebabkan individu sering menutup diri dari lingkungannya.

Bimbingan dan konseling merupakan layanan yang ada di sekolah yang menyediakan pelayanan bagi siswa agar tumbuh secara optimal. Salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yang dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa adalah layanan penguasaan konten. Layanan ini merupakan layanan yang membantu siswa agar mampu menguasai kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Prayitno (2004: 2) menjelaskan bahwa layanan penguasaan konten merupakan layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan siswa menguasai konten atau keterampilan tertentu dan membantu siswa untuk mengembangkan diri berkaitan dengan sikap, perilaku, kebiasaan dan mengatasi kesulitan belajarnya. Dengan konten yang diajarkan, diharapkan siswa dapat menguasai aspek-aspek konten secara terintegrasi, dan dapat menambah wawasan bagi siswa dalam meningkatkan kepercayaan dirinya serta mampu memenuhi kebutuhan dalam mengatasi masalah yang dihadapinya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Salah satu teknik yang dapat digunakan peneliti untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa yaitu dengan menggunakan teknik *role playing.* Hamdayama (2014: 189) menjelaskan bahwa *role playing* merupakan cara penguasaan konten melalui penghayatan imajinasi dan penghayatan siswa. Siswa

akan memerankan tokoh tertentu sesuai dengan konten yang sudah diajarkannya dengan tujuan siswa dapat mendalami karakter yang diperankan dan bisa memahami makna dari apa yang sudah diperankannya. Peneliti menggunakan teknik *role playing* dengan alasan karena melalui teknik *role playing* memungkinkan siswa untuk menciptakan respons emosional yang diberikan oleh orang lain. Siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah akan menganalisis kelebihan dan kelemahan yang ada pada dirinya, dapat melakukan interaksi dengan orang lain dan belajar meningkatkan kepercayaan dirinya tanpa takut mendapat cemoohan dan hukuman dari orang lain. Dengan demikian setelah siswa melakukan teknik *role playing* diharapkan adanya perubahan perilaku pada siswa yaitu dapat mengatasi hambatan-hambatan yang membuat siswa kurang percaya diri.

Dari uraian di atas, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Kelas XI TKR 4 Di SMK Negeri 1 Semarang".

1.2 Rumusan Masalah

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan utama dalam penelitian ini adalah "Pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa kelas XI TKR 4 di SMK Negeri 1 Semarang?".

Dari permasalahan utama tersebut, munculah beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1) Seberapa besar tingkat kepercayaan diri siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*?
2) Seberapa besar tingkat kepercayaan diri siswa setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*?
3) Seberapa besar pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa kelas XI TKR 4 SMK Negeri 1 Semarang?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa.

Dari tujuan utama tersebut, munculah tujuan lain dari pennelitian ini yaitu:

1) Untuk mengetahui seberapa besar tingkat kepercayaan diri siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.
2) Untuk mengetahui seberapa besar tingkat kepercayaan diri siswa setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.
3) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa kelas XI TKR 4 SMK Negeri 1 Semarang sebelum dan setelah pemberian *treatment.*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan di atas, manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi pengembangan keilmuan dalam bidang Bimbingan dan Konseling khususnya dalam pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Guru Bimbingan Dan Konseling

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam memberikan bantuan kepada siswa khususnya dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa.

1.4.2.2 Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai rangkaian penelitian yang dilakukan dan berguna untuk membuat layanan selanjutnya yang dapat diuji coba program bimbingan dan konseling serta satuan layanan yang telah ditawarkan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.5 Garis Besar Sistematika Skripsi

Untuk memberi gambaran menyeluruh mengenai skripsi ini maka peneliti menyusun sistematika skripsi. Skripsi ini terdiri atas tiga bagian yaitu bagian awal, bagian isi dan bagian akhir.

1.5.1 Bagian Awal

Terdiri dari halaman judul, halaman pengesahan, pernyataan, motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

1.5.2 Bagian Isi

Bagian isi terdiri atas lima bab diantaranya pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, dan penutup.

Bab 1 Pendahuluan

Pada bab 1 berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan garis besar sistematika penulisan skripsi.

Bab 2 Tinjauan Pustaka

Bab 2 ini berisi tentang penelitian terdahulu, teori–teori yang melandasi penelitian, yang meliputi layanan penguasaan konten, tenik role playing, kepercayaan diri siswa dan hipotesis penelitian.

Bab 3 Metode Penelitian

Bab 3 ini membahas tentang jenis penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, metode dan alat pengumpulan data, uji instrumen penelitian dan teknik analisis data.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Bab 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini berisikan tentang hasil penelitian beserta dengan uraian penjelasan tentang masalah yang dirumuskan pada bab pendahuluan, selain itu pada bab ini juga dijelaskan mengenai keterbatasan dalam penelitian.

Bab 5 Penutup

Pada bab ini berisi tentang simpulan hasil penelitian beserta saran yang dapat disampaikan penulis tentang perlunya dilakukan penelitian lanjutan.

1.5.3 Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi ini memuat daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang mendukung dalam penelitian ini.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

Teori merupakan komponen yang sangat penting dalam penelitian, karena untuk dapat memecahkan suatu permasalahan dengan baik maka permasalahan harus ditelaah dari berbagai kajian teori, sehingga dalam penelitian ini perlu diungkapkan beberapa pendapat ahli yang dapat membantu memecahkan permasalahan. Dalam bab ini diuraikan beberapa landasan teori yang melandasi penelitian, yaitu : (1) penelitian terdahulu, (2) kepercayaan diri, (3) layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*, , (4) pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*, dan (5) hipotesis.

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain. Tujuannya adalah sebagai bahan masukan bagi peneliti dan untuk membandingkan antara penelitian yang satu dengan yang lain. Ada beberapa penelitian terdahulu yang dapat memperkuat dalam penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Fatimah (2015) dalam jurnal bimbingan dan konseling yang menunjukan hasil penelitian yaitu mengembangkan model bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Tingkat kepercayaan diri siswa mengalami kenaikan sebesar 20,86% dari sebelumnya 57,57% meningkat menjadi 78,43%. Peningkatan tersebut terjadi pada semua aspek kepercayaan diri. Hasil uji statistik wicoxon menunjukkan nilai probabilitas dibawah 0,05 (0,0025<0,05),

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

artinya bahwa bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif untuk mengembangkan kepercayaan diri siswa. (http://journal.unnes.ac.id diunduh pada 20 Mei 2016).

Sejalan dengan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan menggunakan teknik *role playing*, hanya saja layanan BK yang digunakan dalam penelitian disini yaitu dengan menggunakan layanan penguasaan konten bukan menggunakan layanan bimbingan kelompok. Maka, diharapkan kepercayaan diri siswa dapat meningkat melalui layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.

Penelitian yang dilakukan oleh Farida (2014) dalam jurnal bimbingan dan konseling yang menunjukan hasil penelitiannya yaitu tingkat kepercayaan diri remaja putri pubertas awal sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori rendah (50%), sedangkan setelah diberikan perlakuan berada pada kategori tinggi (78%). Hal itu dapat dilihat dari sikap remaja putri yang memiliki keyakinan diri terhadap dirinya sendiri, tidak malu bergaul maupun bekerja sama dengan lawan jenisnya dan mampu berkomunikasi dalam kelompok. Dengan demikian, kepercayaan diri remaja putri pubertas awal dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*. (http://journal.unnes.ac.id diunduh pada tanggal 20 Mei 2016).

Sejalan dengan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama meningkatkan kepercayaan diri siswa menggunakan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*, hanya saja terdapat

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

perbedaaan pada indikator penelitian, dimana pada penelitian terdahulu indikator yang akan diteliti yaitu bagaimana interaksi sosial remaja putri yang mengalami pubertas awal terhadap lawan jenisnya. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti ingin meningkatkan kepercayaan diri dengan melihat indikator memiliki pemikiran yang positif dan keberanian dalam bertindak kepada siswa SMK yang mayoritas siswanya laki-laki. Dengan demikian, apakah layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* berpengaruh terhadap kepercayaan diri siswa yang mayoritas siswanya adalah laki-laki.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2016) dalam jurnal bimbingan dan konseling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan percaya diri dengan mengunakan layanan konseling kelompok *(role playing)*, dengan rata-rata peningkatan sebesar 30,22 terbukti dari hasil analisis data percaya diri menggunakan uji wilcoxon, dari hasil pretest dan posttest diperoleh Zhitung= -2.668 < Ztabel 0,05 = 1,645. Dengan demikian, Ho ditolak, artinya terdapat peningkatan percaya diri dengan menggunakan layanan konseling kelompok *(role playing)* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Metro. (http://digilib.unila.ac.id diunduh pada 20 Mei 2016).

Hubungan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan menggunakan teknik *role playing*, namun layanan yang digunakan berbeda. Pada penelitian terdahulu layanan yang digunakan yaitu konseling kelompok, karena dengan menggunakan konseling kelompok dapat mengentaskan masalah kepercayaan diri secara lebih intensif, sedangkan layanan yang akan peneliti

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

gunakan yaitu layanan penguasaan konten karena dengan penguasaan konten siswa akan mendapatkan keterampilan atau kompetensi baru yang bisa digunakan untuk meningkatkan kepercayaan dirinya secara lebih mandiri.

Penelitian yang dilakukan oleh Purwanti (2013) dalam skripsi bimbingan dan konseling. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kepercayaan diri sebelum diberikan layanan konseling kelompok rata-rata sebesar 58,51% yang masuk dalam kategori sedang. Kepercayaan diri siswa selama proses diberikan layanan konseling kelompok mengalami peningkatan. Pada siklus 1 kepercayaan diri siswa mengalami peningkatan sebesar 8,77% dari kondisi awal, pada siklus 2 kepercayaan diri siswa mengalami peningkatan sebesar 8,72% dari siklus 1. Kepercayaan diri siswa setelah mendapatkan layanan konseling kelompok menjadi 76,00% yang masuk dalam kategori tinggi dengan peningkatan rata-rata sebesar 17,49% dari kondisi awal. Dengan demikian, masalah kepercayaan diri siswa dapat diatasi melalui layanan konseling kelompok.

Sejalan dengan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama meningkatkan kepercayaan diri siswa, hanya saja layanan BK yang digunakan dalam penelitian disini yaitu dengan menggunakan layanan penguasaan konten bukan menggunakan layanan konseling kelompok. Maka, diharapkan kepercayaan diri siswa dapat meningkat melalui layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing.*

Hasil penelitian terdahulu di atas merupakan upaya dan bukti yang memberikan gambaran mengenai upaya yang menyangkut tentang layanan penguasaan konten, teknik *role playing*, dan kepercayaan diri. Keterkaitan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

penelitian di atas yang menyebutkan bahwa masalah kepercayaan diri rendah dapat ditingkatkan dengan beberapa layanan bimbingan dan konseling. Hasil-hasil penelitian terdahulu dapat mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 1 Semarang. Dengan demikian, layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* diharapkan dapat mempengaruhi kepercayaan diri siswa.

2.2 Kepercayaan Diri

2.2.1 Pengertian Kepercayaan Diri

Menurut Elfiky (2009: 54) percaya diri merupakan perbuatan dengan penuh keyakinan. Apa pun tantangan yang dihadapi dan dalam kondisi apa pun juga seseorang akan tetap menggapai cita-citanya. Rasa percaya diri adalah kekuatan yang mendorong seseorang untuk maju dan berkembang serta selalu memperbaiki diri. Tanpa adanya rasa percaya diri, seseorang akan hidup di bawah bayang-bayang orang lain, dan Ia akan selalu takut pada kegagalan.

Widjaja (2016: 52) juga menjelaskan bahwa rasa percaya diri merupakan suatu sikap atau perasaan yakin atas kemampuannya sendiri. Sehingga individu tidak merasa cemas dalam setiap tindakan, bebas melakukan hal-hal yang disukainya dan bertanggung jawab atas perbuatan yang dilakukannya, dapat menerima dan menghargai orang lain, memiliki dorongan untuk berprestasi serta dapat memahami kelebihan dan kekurangan yang ada pada dirinya. Rasa percaya diri bukan dengan memberikan kompensasi suatu kelemahan kepada kelebihan. Namun, bagaimana seseorang tersebut mampu menerima dirinya apa adanya,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

mampu mengerti seperti apa dirinya dan pada akhirnya akan percaya bahwa dirinya mampu melakukan berbagai hal dengan baik.

Supriyo (2008: 44) menjelaskan bahwa percaya diri merupakan perasaan yang mendalam pada batin seseorang. Ia mampu berbuat sesuatu yang bermanfaat untuk dirinya dan orang-orang disekitarnya yang memotivasi untuk optimis, kreatif dan dinamis yang positif.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat diambil pengertian bahwa kepercayaan diri adalah suatu sikap atau perbuatan penuh dengan keyakinan atas kemampuan yang dimilikinya, dapat memahami segala kelebihan dan kekurangan yang ada dalam dirinya, sehingga mendorong seseorang untuk berprestasi dan mampu berbuat sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain. Seseorang yang memiliki kepercayaan diri akan memahami apa yang ada pada dirinya, sehingga ia tahu dan paham tindakan apa yang akan dilakukannya untuk mencapai tujuan hidup yang diinginkannya.

2.2.2 Ciri-Ciri Individu Percaya Diri

Seseorang yang memiliki rasa percaya diri akan menunjukan gejala-gejala percaya diri dalam setiap tindakannya. Berikut ini adalah ciri-ciri seseorang yang memiliki rasa percaya diri yang dikemukakan oleh para ahli, antara lain:

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Taylor (2009: 20) mengemukakan ciri-ciri seseorang yang memiliki kepercayaan diri antara lain: (1) yakin kepada diri sendiri, (2) tidak percaya orang lain lebih baik darinya, (3) melakukan sebaik mungkin, (4) menetapkan harapan tidak terlalu tinggi, (5) tidak membandingkan terlalu jauh

dengan orang lain, (6) tidak melihat adanya kompensasi, (7) memiliki keberanian untuk bertindak, dan (8) merasa nyaman dengan diri sendiri.

Sarastika (2014: 55-56) menyebutkan beberapa karakteristik individu yang percaya diri sebagai berikut:

1) Melakukan kontak mata yang intens dan pantas, yaitu menunjukan kontaks mata yang pantas dalam merespon segala sesuatu.
2) Duduk dan berdiri dengan tegak dan santai, yaitu menunjukan postur tubuh yang tegak dan berwibawa dengan percaya diri.
3) Bersikap terbuka, yaitu memiliki cara pandang yang luas tidak memandang sesuatu dari satu hal saja.
4) Berbicara dengan nada yang mantap dan tegas, yaitu menunjukan nada suara yang mantap dan tegas ketika berbicara.
5) Menunjukan ekspresi wajah santai, dan tersenyum ketika merasa senang, yaitu menunjukan ekspresi wajah yang ramah dan tersenyum.

Widjaja (2016: 53-55) menyebutkan bahwa ciri-ciri orang yang memiiki rasa percaya diri meliputi: (1) percaya dengan kemampuan sendiri. (2) bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, (3) positif dengan diri sendiri, (4) berani dalam berpendapat, (5) bersikap tenang dalam mengerjakan sesuatu, (6) mampu menyesuaikan diri, (7) memiliki kondisi mental dan fisik yang baik, (8) tidak bergantung pada orang lain, dan (8) merasa dirinya berharga dan tidak menyombongkan diri.

Dari pendapat beberapa ahli di atas, maka orang yang memiliki rasa percaya diri ditunjukan dengan adanya ciri-ciri sebagai berikut: (1) percaya dengan kemampuan yang dimilikinya, (2) memiliki pemikiran yang positif, (3) memiliki harapan hidup yang realistis, (4) memiliki keberanian dalam bertindak, dan (5) memiliki kondisi mental dan fisik yang baik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Selanjutnya ciri-ciri individu yang memiliki kepercayaan diri akan dijadikan sebagai dasar atau tolak ukur dalam proses untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Ciri-ciri kepercayaan diri ini akan diajadikan sebagai indikator dalam pembuatan instrumen skala psikologis kepercayaan diri. Untuk lebih jelasnya, berikut ini adalah penjelasan dari masing-masing indikator:

1. Percaya dengan kemampuan yang dimiliki

   Individu yang memiliki kepercayaan diri tentunya akan percaya pula dengan kemampuan yang dimilikinya. Individu akan memiliki rasa penuh keyakinan terhadap dirinya sendiri dan bisa melakukan apapun sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

2. Memiliki pemikiran yang positif

   Individu yang memiliki kepercayaan diri akan memiliki pemikiran yang positif pula. Pemikiran positif yang dimaksud yaitu memiliki cara pandang yang positif terhadap diri sendiri maupun terhadap orang lain. Cara pandang positif terhadap diri sendiri misalnya menganggap bahwa dirinya lebih baik dari orang lain sehingga pantas untuk mendapatkan sebuah penghargaan. Sedangkan cara pandang positif terhadap orang lain misalnya bersikap terbuka, memiliki cara pandang yang luas dan tidak memandang sesuatu dari satu hal saja.

3. Memiliki harapan hidup yang realistis

   Dalam menentukan harapan atau tujuan hidup, seseorang harus menentukannya secara realistis atau secara sewajarnya saja. Artinya dalam menentukan tujuan hidup tidak terlalu tinggi dan tidak terlalu rendah pula,sehingga mampu untuk diraihnya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4. Memiliki keberanian dalam bertindak

   Individu yang penuh percaya diri tentunya memiliki keyakinan akan segala kemampuan yang dimilikinya dan berani bertindak untuk mencapai apa yang diinginkannya. Keberanian dalam bertindak yang dimaksud yaitu meliputi bertindak mandiri dalam mengambil keputusan yaitu tidak melibatkan atau menunggu orang lain dalam mengambil keputusan, mampu bertindak secara mandiri akan segala tindakan yang diambilnya, berani mengutarakan pendapatnya kepada orang lain tanpa adanya paksaan, dan mampu menyesuaikan diri untuk bertindak di lingkungan sebagaimana mestinya.

5. Memiliki kondisi mental dan fisik yang baik

   Individu yang memiliki kepercayaan diri tentunya akan meunjukan dan memiliki kondisi mental dan fisik yang baik pula. Individu yang memiliki kondisi mental yang baik akan menunjukan sikap tenang, ekspresi wajah yang santai, dan penuh senyum baik dalam bertindak maupun mengerjakan sesuatu, sehingga mampu menetralisir setiap ketegangan yang dialaminya. Sedangkan memiliki fisik yang baik bisa ditunjukan dengan penampilannya yang tertata rapi, melakukan kontak mata yang intens dan pantas dalam merespon segala sesuatu, menunjukan postur tubuh yang tegak dan berwibawa penuh percaya diri. Dengan memiliki kondisi mental dan fisik yang baik dapat menunjang seseorang untuk tampil lebih percaya diri.

2.2.3 Ciri-Ciri Individu Kurang Percaya Diri

Orang yang kurang percaya diri akan terlihat dari sikap dan tindakannya, selain itu orang yang kurang percaya diri juga cenderung untuk melalukan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

kesalahan karena selalu memiliki pemikiran yang negatif terhadap dirinya sendiri. Menurut Sarastika (2014: 24-25) Ada ciri-ciri yang bisa diperhatikan dari kurangnya rasa percaya diri, diantaranya yaitu: (1) menarik diri dari lingkungan, (2) mengabaikan diri sendiri, (3) menolak tantangan, (4) cenderung menyalahkan orang lain, (5) tidak mampu berfikir kreatif, (6) bergantung pada orang lain, (7) mudah dipengaruhi, dan (8) tidak percaya dengan orang lain. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah penjelasnnya:

1. Menarik diri dari lingkungan

   Individu yang kurang percaya diri akan melakukan menarik diri dari kehidupan sosialnya karena menganggap bahwa dirinya memiliki banyak kekurangan sehingga memilih untuk menyendiri atau mengucilkan diri karena merasa tidak nyaman ketika berinteraksi dengan orang lain.

2. Mengabaikan diri sendiri

   Individu yang kurang percaya diri akan memiliki pemikiran yang negatif terhadap diri sendiri karena merasa ada kekurangan dalam dirinya, sehingga mengabaikan diri sendiri dan menganggap bahwa dirinya tidak berharga atau tidak bermanfaat bagi orang lain.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3. Menolak tantangan

   Individu yang kurang percaya diri merasa tidak yakin pada kemampuannya, ia akan sering merasa pesimis bahwa ia tidak mampu melakukannya dan takut jika mengalami suatu kegagalan, sehingga cenderung menolak sebuah

tantangan dan lebih memilih untuk pasrah ketika dihadapkan akan suatu tantangan.

4. Cenderung menyalahkan orang lain

   Individu yang kurang peercaya diri memiliki segala cara untuk melimpahkan kesalahan pada orang lain supaya bisa lepas dari tanggung jawabnya..

5. tidak mampu berfikir secara kreatif

   Individu yang kurang percaa diri tidak mampu mengekspresikan perasaan dan ide-idenya, serta lebih menghargai ide-ide orang lain dibandingkan idenya sendiri.

6. Bergantung pada orang lain

   individu yang tidak percaya diri bergantung kepada orang lain dalam mengambil keputusan, selalu menunggu persetujuan dari orang lain sebelum bertindak.

7. Mudah dipengaruhi orang lain

   Individu yang tidak percaya diri mudah mengubah pemikiran dan sudut pandangnya sendiri karena adanya pengaruh dari orang lain.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

8. Tidak percaya dengan orang lain

   individu yang tidak percaya diri tidak mempercayai orang lain karena menganggap orang lain bisa mengalahkan dan menghinanya, serta menganggap orang lain dapat membahayakan dirinya.

Menurut Supriyo (2008: 45-46) seseorang yang kurang percaya diri ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut: (1) Memiliki perasaan takut atau gemetar disaat berbicara dihadapan orang banyak, (2) Sikap pasrah pada kegagalan dan memandang masa depan yang suram, (3) Perasaan kurang dihargai oleh lingkungan sekitar, (4) Selalu berusaha menghindari tugas atau tanggung jawab, (5) Kurang senang melihat keberhasilan orang lain, (6) Sensitifitas batin yang berlebihan, mudah tersinggung, cepat marah, dan pendendam, (7) Suka menyendiri dan cenderung bersikap egosentris, (8) Terlalu berhati-hati ketika berhadapan dengan orang lain sehingga perilakunya terlihat kaku, (9) Pergerakan agak terbatas, seolah-olah sadar jika dirinya memiliki banyak kekurangan, (10) Sering menolak jika diajak ke tempat yang ramai.

Dari pendapat ahli di atas dapat dilihat bahwa orang yang kurang percaya diri biasanya menunjukan ketakutan dan kecemasan terhadap kemungkinan-kemungkinan yang belum terjadi, diantaranya takut atau khawatir menerima penolakan, takut gagal, takut menghadapai kenyataan, takut mendapat kritikan, tidak berani menerima tugas atau tanggung jawab dan memiliki kecemasan yang berlebihan terhadap situasi di sekitarnya. Orang yang mengembangkan perasaan takut dan cemas akan menghambat perkembangan kepribadiannya. Hal ini disebabkan karena seseorang tidak mampu menyelesaikan tugas perkembangan yang semestinya mampu diselesaikannya. Selain itu, seseorang yang kurang percaya diri cenderung peduli dengan penilaian orang lain terhadap dirinya dan cemas karena penilaian sosial tersebut, sehingga cenderung untuk menarik diri dari lingkungan sekitarnya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dari uraian di atas seseorang yang kurang percaya diri menunjukan adanya ciri-ciri sebagai berikut: (a) menarik diri dari lingkungan, (b) cenderung menyalahkan orang lain untuk lepas dari rasa tanggung jawab, (c) tidak percaya dengan orang lain, (d) memiliki sikap pasrah dan menolak tantangan dalam hidupnya, dan (e) tidak mampu berfikir secara kreatif.

2.2.4 Faktor Penyebab Kurang Percaya Diri

Rasa kurang percaya diri tidak muncul dengan begitu saja dalam diri seseorang, melainkan ada beberapa faktor yang menyebabkannya. Sebagaimana dijelaskan oleh Widjaja (2016: 64-67) rasa percaya diri dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal yang meliputi: konsep diri, harga diri, kodisi fisik, dan pengalaman hidup dan faktor eksternal yang meliputi: pendidikan, pekerjaan, dan lingkungan . Untuk lebih jelasnya bisa dilihat dalam uraian berikut ini:

1. Faktor Internal

Faktor internal ini terdiri dari beberapa hal penting di dalamnya. Hal-hal yang dimaksudkan tersebut di antaranya sebagai berikut:

a. Konsep Diri

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Terbentuknya percaya diri pada seseorang diawali dengan perkembangan konsep diri yang diperoleh dalam pergaulan. Konsep diri merupakan gagasan tentang dirinya sendiri. Seseorang yang kurang percaya diri biasanya memiliki

konsep diri yang negatif. Dan sebaliknya, orang yang memiliki percaya diri akan memiliki konsep diri positif pula.

b. Harga Diri

Harga diri merupakan penilaian yang dilakukan terhadap diri sendiri. Orang yang memiliki harga diri tinggi akan menilai pribadinya secara rasional dan cenderung melihat dirinya sebagai orang berhasil percaya bahwa usahanya mudah menerima orang lain. Akan tetapi, orang ya ng memiliki harga diri rendah bersifat tergantung,kurang percaya diri dan pesimis dalam pergaulan.

c. Kondisi Fisik

Perubahan kondisi fisik juga berpengaruh pada rasa percaya diri. Ketidakmampuan fisik dapat menyebabkan rasa rendah diri. Penampilan fisik merupakan penyebab utama rendahnya harga diri dan percaya diri seseorang.

d. Pengalaman Hidup

Kepercayaan diri yang diperoleh dari pengalaman yang mengecewakan, biasanya sering menjadi sumber timbulnya rasa kurang percaya diri. Apalagi jika pada dasarnya individu memiliki rasa tidak aman, kurang kasih sayang, dan kurang perhatian dari orang lain.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal ini juga terdiri dari beberapa hal penting di dalamnya. Hal-hal yang dimaksudkan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Pendidikan

Pendidikan mempengaruhi kepercayaan diri seseorang. Tingkat pendidikan yang rendah cenderung membuat seseorang merasa di bawah kekuasaan orang pandai, sebaliknya orang yang memilki tingkat pendidikan lebih tinggi akan menjadi pribadi yang mandiri dan tidak bergantung pada orang lain. Seseorang tersebut mampu memenuhi keperluan hidpnya sendiri dengan rasa percaya diri dan kekuatannya dengan memperhatikan situasi dari sisi kenyataan.

b. Pekerjaan

Dengan bekerja dapat mengembangkat kreativitas dan kemandirian serta percaya diri. Rasa percaya diri dapat muncul dengan melakukan pekerjaan, selain materi yang diperolehnya. Kepuasan dan rasa bangga di dapat karena mampu mengembangkan kemampuan dirinya.

c. Lingkungan

Lingkungan yang dimaksud yaitu lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dukungan yang baik yang diterima dari lingkungan keluarga yaitu adanya interaksi yang dapat memberikan rasa nyaman dan percaya diri yang tinggi. lingkungan keluarga yang tidak menyediakan lingkungan yang penuh kasih sayang dan penerimaan tanpa syarat terhadap anaknya. Sebagaimana dikemukakan oleh Gaskill (2011:5) yang mengatakan "*parents who make their children feel loved and accepted regardless of outcomes will instill self-confidence and self-acceptence in them".* Orang tua yang memberikan rasa cinta, kasih sayang dan penerimaan tanpa syarat kepada

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

anaknya akan memunculkan kepercayaan diri dan penerimaan diri pada diri anak. Dengan demikian, faktor dari keluarga adalah faktor utama yang mampu menumbuhkan kepercayaan diri dalam diri anak dan sikap penerimaan diri terhadap kondisi diri anak. Begitu juga dengan lingkungan masyarakat, semakin bisa memenuhi norma dan diterima oleh masyarakat maka harga diri akan berkembang dengan baik.

Supriyo (2008: 46) menyebutkan faktor penyebab kurang percaya diri dapat berasal dari diri sendiri dan dari luar dirinya (lingkungan), antara lain:

1. Perasaan tidak mampu untuk berbuat lebih baik dalam segala hal.
2. Tidak percaya bahwa dirinya memilki kelebihan.
3. Merasa curiga terhadap orang lain dan memposisikan diri sebagai korban.
4. Beranggapan bahwa orang lainlah yang harus berubah.
5. Menolak tanggung jawab untuk mengubah diri menjadi lebih baik.
6. Lingkungan yang kurang memberikan penghargaan
7. Lingkungan yang menerapkan kedisiplinan yang otoriter, tidak memberikan kebebasan dalam berfikir, memilih dan berbuat.
8. Kegagalan atau rasa kecewa yang berulang kali tanpa diimbangi dengan optimisme yang memadai.
9. Keinginan untuk mencapai kesempurnaan dalam segala hal.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

10. Sikap orangtua yang memberikan pemikiran yang negatif terhadap perilaku dan kelemahan yang dimiliki anaknya.

Dari beberapa faktor tersebut, bahwa seseorang memilki rasa kurang percaya diri disebabkan oleh faktor yang berasal dari dalam dirinya (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Faktor internal meliputi konsep diri, harga diri, keadaan fisik, pengalaman hidup, kurang yakin dengan kemampuan yang dimilikinya, dan curiga terhadap orang lain. Sementara itu faktor eksternal meliputi pendidikan, pekerjaan, dan lingkungan. Lingkungan yang tidak memberikan penghargaan atau kasih sayang akan membuat seseorang menjadi menarik diri dari lingkungannya.

2.2.5 Jenis-Jenis Kepercayaan Diri

Widjaja (2016: 57-60) menyebutkan ada 2 jenis kepercayaan diri, yaitu percaya diri lahir dan percaya diri batin yang perlu dikembangkan supaya seseorang benar-benar layak menjadi orang yang berkepribadian mantap dan mandiri. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah uraiannya:

1. Percaya Diri Lahir

Percaya diri lahir membuat seseorang dapat memberikan pada dunia luar bahwa ia yakin akan dirinya sendiri melalui pengembangan keterampilan yang dimilikinya pada bidang-bidang tertentu. Keterampilan yang dimaksud tersebut di antaranya adalah sebagai berikut:

a. Komunikasi

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Keterampilan komunikasi menjadi dasar yang baik bagi pembentukan sikap percaya diri. Menghargai pembicaraan orang lain, berani berbicara di depan umum, tahu kapan harus berganti topik pembicaraan, dan mahir dalam berdiskusi adalah bagian dari ketrampilan komunikasi yang bisa di lakukan jika individu tersebut memiliki rasa percaya diri.

b. Ketegasan

Sikap tegas dalam melakukan suatu tindakan juga di perlukan, agar kita terbiasa untuk menyampaikan aspirasi dan keinginan serta membela hak kita, dan menghindari terbentuknya perilaku agresif dan pasif dalam diri. Sikap agresif dan pasif akan melemahkan kepercayaan diri seseorang.

c. Penampilan Diri

Seorang individu yang percaya diri selalu memperhatikan penampilan dirinya, baik dari gaya pakaian, aksesoris dan gaya hidupnya tanpa terbatas pada keinginan untuk selalu ingin menyenangkan orang lain.

d. Pengendalian Perasaan

Pengendalian perasaan juga di perlukan dalam kehidupan sehari-hari, dengan mengelola perasaan dengan baik akan membentuk suatu kekuatan besar yang pastinya menguntungkan individu tersebut.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2. Percaya Diri Batin

Jika ingin mengukur kepercayaan diri batin seseorang, maka perlu mengetahui ciri-ciri utamanya. Ciri-ciri yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a. Cinta Diri

Orang yang cinta diri adlah orang yang bisa mencintai dan menghargai dirinya sendiri dan orang lain. Mereka akan berusaha untuk memenuhi kebutuhan dan menjaga kesehatan diri. Mereka juga ahli dalam bidang tertentu, sehingga kelebihan yang dimilikinya dapat dibanggakan.

b. Pemahaman Diri

Orang yang percaya diri batin sangat sadar diri. Mereka selalu intropeksi diri agar setiap tindakan yang dilakukan tidak merugikan orang lain. Mereka selalu ingin tahu bagaimana pendapat orang lain terhadap dirinya.

c. Tujuan Yang Jelas

Orang yang percaya diri selalu tahu tujuan hidupnya. Ini disebabkan karena mereka punya alasan dan pemikiran yang jelas dari tindakan yang mereka lakukan serta hasil apa yang bisa mereka dapatkan. Individu yang mempunyai tujuan yang jelas, mempunyai semangat hidup yang tinggi karena hidupnya terarah, sehingga menumbuhkan motivasi dalam dirinya.

d. Pemikiran Yang Positif

Orang yang percaya diri biasanya merupakan teman yang menyenangkan. Salah satu penyebabnya karena mereka terbiasa melihat kehidupan dari sisi yang cerah dan mereka mengharap serta mencari pengalaman dan hasil yang bagus.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Sarastika (2014: 51-52) menyebutkan ada 4 jenis kepercayaan diri yang dimiliki oleh individu diantaranya yaitu: (1) *self concept*, (2) *self esteem*, (3) *self efficacy*, dan (4) *self confidence*.

Berikut ini adalah penjelasan dari masing-masing jenis kepercayaan diri sebagai berikut:

1. *Self Concept*

   Kepercayaan diri jenis ini menyimpulkan bagaimana seseorang mengkonsepkan dirinya secara keseluruhan dan melihat bagaimana dirinya secara keseluruhan.

2. *Self Esteem*

   Percaya diri jenis ini yakni sejauh mana seseorang mempunyai perasaan positif terhadap dirinya, sejauh mana seseorang meyakini adanya sesuatu yang bernilai, bermartabat atau berharga di dalam dirinya.

3. *Self Efficacy*

   Percaya diri jenis ini yakni sejauh mana seseorang mempunyai keyakinan atas kapasitas yang dimiliki untuk bisa menjalankan tugasnya atau menangani permasalahan dengan hasil yang bagus. *Self efficacy* merupakan bagaimana seseorang memiliki kapasitas dalam menangani urasannya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4. *Self Confidence*

Self confidence menyangkut sejauh mana seseorang mempunyai keyakinan terhadap penilaian diri sendiri atas kemampuan yang dimilikinya dan merasa pantas untuk meraih keberhasilan.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, bahwa jenis-jenis kepercayaan diri meliputi: (a) percaya diri lahir, (b) percaya diri batin, (c) *self concept*, (d) *self esteem*, (e) *self efficacy*, (f) *self confidence*.

2.3 Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing*

2.3.1 Layanan Penguasaan Konten

2.3.1.1 Pengertian Layanan Penguasaan Konten

Menurut Sukardi (2008: 62) pelayanan pembelajaran merupakan layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan siswa mengembangkan diri berkenaan dengan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, berbagai aspek tujuan dan kegiatan belajar lainnya.

Prayitno (2004: 2) juga menjelaskan bahwa "layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan kepada siswa secara individu maupun kelompok untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar". Kemampuan atau kompetensi yang dipelajari itu merupakan satu unit konten yang di dalamnya terkandung fakta dan data, konsep, proses, hukum dan aturan, nilai, persepsi, afeksi, sikap, dan tindakan yang terkait di dalamnya. Layanan peguasaan konten membantu individu menguasai aspek-aspek konten tersebut secara terintegrasikan. Dengan penguasaan konten, individu diharapakan mampu memenuhi kebutuhannya serta mengatasi masalah-masalah yang dialaminya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dari beberapa pengertian layanan penguasaan konten yang telah dijelaskan ahli di atas, maka dapat diambil pengertian bahwa layanan penguasaan konten merupakan layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan siswa menguasai konten atau keterampilan tertentu dan membantu siswa untuk mengembangkan diri berkaitan dengan sikap, perilaku, kebiasaan, dan mengatasi kesulitan belajarnya.

2.3.1.2 Tujuan Layanan Penguasaan Konten

Menurut Prayitno (2004: 2) layanan penguasaan konten memiliki dua tujuan yaitu tujuan umum dan tujuan khusus , untuk lebih jelasnya berikut ini adalah penjelasannya.

1. Tujuan umum

   Layanan penguasaan konten dapat menambah wawasan dan pemahaman siswa untuk mengarahkan penilaian dan sikap, menguasai cara atau kebiasaan tertentu, untuk memenuhi kebutuhannya dan mengatasi masalah-masalahnya. Dengan penguasaan konten yang dimaksud individu akan lebih mampu menjalani kehidupannya secara efektif.

2. Tujuan khusus

   Tujuan khusus layanan penguasaan konten terkait dengan fungsi-fungsi konseling:

   a. Fungsi pemahaman, menyangkut konten-konten yang isinya merupakan berbagai hal yang perlu dipahami. Dalam hal ini seluruh aspek konten (yaitu fakta, data, konsep, proses, hukum dan aturan, nilai, dan bahkan aspek yang menyangkut persepsi, afeksi, sikap, dan tindakan) memerlukan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

pemahaman yang memadai konselor dan klien perlu menekankan aspek-aspek pemahaman dari konten yang menjadi fokus layanan penguasaan konten.

b. Fungsi pencegahan, dapat menjadi muatan layanan PKO apabila kontennya memang terarah kepada terhindarkannya individu atau klien dari mengalami masalah tertentu.

c. Fungsi pengentasan, akan menjadi arah layanan apabila penguasaan konten memang untuk mengatasi masalah yang sedang dialami klien.

d. Fungsi pengembangan dan pemeliharaan, Pemberian konten tertentu dapat membantu individu dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya dan memelihara potensi yang telah dikembangkan.

e. Fungsi advokasi, Pemberian konten yang tepat dan terarah dapat membantu individu membela diri dari ancaman atau pun pelanggaran hak–haknya.

Sukardi (2008: 62) juga menjelaskan bahwa tujuan layanan peguasaan konten yaitu untuk memungkinkan siswa memahami dan mengembangkan sikap, serta mempunyai kebiasaan belajar yang baik, keterampilan dan materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, serta tuntutan kemampuan yang berguna dalam kehidupan dan perkembangan dirinya.

Dari penjelasan beberapa ahli di atas menjelaskan bahwa tujuan layanan penguasaan konten adalah dikuasainya suatu konten tertentu oleh siswa. Penguasaan konten ini perlu bagi individu atau klien untuk menambah wawasan dan pengalaman, mengarahkan penilaian sikap, menguasai cara-cara kebiasaan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

tertentu, untuk memenuhi kebutuhan dan mengatasi masalah-masalahnya. Dengan penguasaan konten yang dimaksud itu individu yang bersangkutan lebih mampu menjalani hidup secara efektif.

2.3.1.3 Konten pada Layanan Penguasaan Konten

Menurut Prayitno (2004:5) Isi dari layanan penguasaan konten adalah sebuah konten yang merupakan materi latihan yang dikembangkan oleh konselor meliputi bidang–bidang: (a) pengembangan kehidupan pribadi, (b) pengembangan kemampuan hubungan sosial, (c) pengembangan kegiatan belajar, (d) pengembangan dan perencanaan karir, (e) pengembangan kehidupan keluarga, dan (f) pengembangan kehidupan beragama.

Bidang–bidang tersebut dikemas dalam topik tertentu yang disesuaikan dengan tugas–tugas perkembangan siswa, kegiatan dan hasil belajar siswa, nilai dan moral di masyarakat, bakat, minat dan arah karir, dan beberapa permasalahan khusus individu.

Dalam hal ini konten yang akan diberikan peneliti dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa yaitu mengenai materi tentang cara berfikir dan bersikap positif, menanamkan sikap optimis, mengembangkan kemampuan yang dimiliki, dan tips memiliki keberanian dalam bertindak. Materi-materi tersebut atau konten tersebut masuk dalam bidang (a) pengembangan kehidupan pribadi, (b) pengembangan kemampuan hubungan sosial, (c) pengembangan kegiatan belajar, (d) pengembangan dan perencanaan karir, dan (e) pengembangan kehidupan keluarga.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.3.1.4 Asas-asas Layanan Penguasaan Konten

Menurut Prayitno (2004: 6) ada beberapa asas–asas yang diperlukan dalam layanan penguasaan konten antara lain: (1) asas kegiatan, (2) asas kesukarelaan, (3) asas keterbukaan, dan (4) asas kerahasiaan. Untuk lebih jelasnya, berikut ini adalah uraiannya:

1. Asas kegiatan

   Pada pelaksanaan pemberian layanan ini, peserta layanan diharapkan untuk aktif dalam kegiatan yang diselenggarakan oleh konselor.

2. Asas kesukarelaan

   Peserta yang secara aktif telah mengikuti kegiatan pemberian layanan, tentunya telah secara suka rela mengikuti pemberian layanan.

3. Asas keterbukaan

   Keterbukaan dari peserta layanan dibutuhkan agar pelaksanaan layanan berjalan dengan lancar agar pemecahan masalah dapat ditemukan.

4. Asas kerahasiaan

   Asas ini amatlah penting untuk diterapkan dalam setiap pemberian layanan. Dalam layanan penguasaan konten, baik konselor dan peserta layanan harus memegang teguh asas ini agar peserta layanan merasa aman dan tidak tertutup dalam memberikan informasi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.3.1.5 Pendekatan Layanan Penguasaan Konten

Menurut Prayitno (2004: 8) layanan penguasan konten pada umumnya diselenggarakan secara langsung (bersifat direktif) dan tatap muka, dengan format

klasikal, kelompok, atau individual. Konselor secara aktif menyajikan bahan, memberikan contoh, merangsang, mendorong, dan menggerakkan (para) peserta untuk berpartisipasi aktif mengikuti dan menjalani materi dan kegiatan layanan. Dalam hal ini konselor menegakkan dan nilai proses pembelajaran, yaitu:

1. *High-Touch*, yaitu sentuhan–sentuhan tingkat tinggi yang mengenai aspek–aspek kepribadian dan kemanusiaan peserta layanan (terutama aspek–aspek positif, semangat, sikap, nilai dan moral), melalui impelementasi oleh konselor berupa (a) kewibawaan (b) kasih sayang dan kebutuhan (c) keteladanan (d) pemberian penguatan (e) tindakan tegas yang terdidik.
2. *High-Tech*, yaitu teknologi tinggi untuk menjamin kualitas penguasaan konten, melalui implementasi oleh konselor berupa (a) materi pembelajaran (b) metode pembelajaran (c) alat bantu pembelajaran (d) lingkungan pembelajaran (e) penilaian hasil pembelajaran.

2.3.1.6 Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten

Menurut Sukardi (2008:63) menjelaskan bahwa layanan penguasaan konten dilaksanakan dalam bentuk kegiatan klasikal, kelompok dan perorangan.materi layanan penguasaan konten secara klasikal (diikuti oleh seluruh siswa dalam kelas) dengan metode ceramah disertai tanya jawab bahkan diskusi dapat diselenggarakan. Metode ini dapat dilengkapi dengan peragaan, pemberian contoh, tayangan film dan video.

Penguasaan konten yang dikuasai oleh konselor akan meningkatkan kewibawaannya dihadapan siswa. Daya imprivisasi konselor sangat penting dalam membangun konten yang dinamis dan kaya, hal ini artinya suatu konten tidak

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

hanya dibangun dengan sumber-sumber yang canggih, melainkan materi konten dapat dibangun dengan memanfaatkan kondisi dan berbagai hal yang ada di lingkungan sekitar. Setelah konten dikuasai, selanjutnya konselor mengimplementasikannya ke dalam pemberian layanan penguasaan konten melalui teknik-teknik sebagai berikut:

1) Penyajian, konselor menyajikan materi pokok konten, setelah para peserta disiapkan sebagaimana mestinya.
2) Tanya jawab dan diskusi, konselor mendorong partisipasi aktif dan langsung para peserta untuk memantapkan wawasan dan pemahaman peserta, serta berbagai konten dalam segenap aspek-aspek konten.
3) Kegiatan lanjutan, sesuai dengan pendekatan aspek tententu dari konten dilakukan berbagai kegiatan lanjutan. Kegiatan ini dapat berupa: (a) diskusi kelompok, (b) penugasan dan latihan terbatas, (c) survei lapangan, studi kepustakaan, (d) percobaan, (e) latihan tindakan. (Prayitno, 2004: 10).

Berdasarkan teknik layanan penguasaan konten di atas, penelitian ini menggunakan teknik kegiatan lanjutan berupa latihan tindakan dimana siswa diberikan penugasan dalam rangka pengubahan tingkah laku. Dalam hal ini teknik yang digunakan yaitu *role playing*, dimana siswa melakukan bermain peran sesuai konten yang diajarkan dengan maksud adanya perubahan tingkah laku dari individu kurang parcaya diri menjadi individu yang percaya diri.

2.3.1.7 Operasional Layanan Penguasaan Konten

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Layanan penguasaan konten berfokus kepada dikuasainya konten oleh para peserta yang memperoleh layanan. Untuk itu layanan ini perlu direncanakan, dilaksanakan serta dievaluasi secara tertib dan akurat. Prayitno (2004: 15) menyebutkan ada beberapa tahapan yang harus dilakukan dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten antara lain: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) evaluasi, (4) analisis hasil evaluasi, (5) tindak lanjut, dan (6) laporan. Berikut ini adalah uraiannya:

1. Perencanaan

   Perencanaan layanan penguasaan konten meliputi (a) menetapkan subjek atau peserta layanan, (b) menetapkan dan menyiapkan konten yang akan dipelajari secara rinci dan kaya, (c) menetapkan proses dan langkah–langkah layanan, (d) menetapkan dan memfasilitasi layanan, termasuk media dengan perangkat keras dan lemahnya, dan (d) menyiapkan kelengkapan administrasi.

   Dalam tahap ini peneliti menetapkan kelas XI TKR 4 sebagai penerima layanan, menyiapkan materi dan media yang akan diberikan, menyiapkan keperluan yang akan digunakan dalam pemberian layanan seperti daftar hadir siswa, lembar penilaian, dll.

2. Pelaksanaan

   Layanan penguasaan konten dilaksanakan dengan kegiatan berupa (a) melaksanakan kegiatan melalui pengorganisasian proses pembelajaran penguasaan konten, dan (b) mengimplementasikan *high touch* dan *high tech* dalam proses pembelajaran.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dalam tahap ini peneliti memberikan materi yang berkaitan dengan aspek-aspek kepercayaan diri kepada siswa yang kemudian diaplikasikan dengan menggunakan teknik *role playing.*

3. Evaluasi

Pelaksanaan kegiatan layanan penguasaan konten memerlukan evaluasi yaitu dengan cara (a) menetapkan materi evaluasi, (b) menetapkan prosedur evaluasi, (c) menyusun instrument evaluasi, (d) mengaplikasikan instrument evaluasi, dan (e) mengolah hasil aplikasi evaluasi.

Dalam tahap ini peneliti memberikan lembar penilaian kepada siswa di akhir pemberian materi, dan memberikan UCA secara langsung kepada siswa.

4. Analisis hasil evaluasi

Setelah evaluasi dilaksanakan, hasilnya perlu dianalisis agar dapat diketahui hal-hal yang perlu diperbaiki. Analisi dilakukan dengan (a) menetapkan norma/standar evaluasi, (b) melakukan analisis, dan (c) menafsirkan hasil evaluasi.

Dalam tahap ini peneliti menganalisis hasil UCA yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui apakah ada perubahan dari perilaku siswa setelah pemberian layanan dan untuk mengetahui hal-hal apa saja yang perlu diperbaiki.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

5. Tindak lanjut

Tindak lanjut dari hasil evaluasi dapat dilaksanakan dengan (a) menetapkan jenis dan arah tindak lanjut, (b) mengkomunikasikan rencana

tindak lanjut kepada peserta layanan dan pihak–pihak terkait, dan (c) melaksanakan rencana tindak lanjut.

Dalam tahap ini peneliti memberikan tindak lanjut berupa menggunakan jenis layanan yang berbeda kepada siswa apabila masalah kepercayaan diri siswa masih rendah dan kurang maksimal selama pemberian layanan.

6. Laporan

Setelah layanan penguasaan konten selesai dilaksanakan, kegiatan selanjutnya adalah (a) menyusun laporan pelaksanaan layanan penguasaan konten, (b) menyampaikan laporan kepada pihak terkait, dan (c) mendokumentasikan laporan layanan.

Dalam tahap ini peneliti membuat laporan selama kegiatan pemberian layanan dari treatment awal samapai akhir untuk memantau dan mengetahui perkembangan siswa, yang kemudian didukung dengan dokumentasi.

Dari penjelasan di atas, adapun tahap-tahap yang harus dilakukan dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten adalah sebagai berikut: perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, analisis hasil evaluasi, tindak lanjut, dan laporan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.3.1.8 Penilaian Layanan Penguasaan Konten

Menurut Prayitno (2004: 12) secara umum penilaian layanan penguasaan konten diorientasikan kepada diperolehnya UCA (*Understanding, Comfortable* dan *Action*), yaitu perasaan lega, perasaan nyaman dan rencana tindakan. Secara

khusus, penilaian hasil layanan penguasaan konten ditekankan pada penguasaan peserta layanan terhadap konten yang telah diberikan oleh konselor.

Adapun penilaian hasil layanan penguasaan konten diselenggarakan dalam tiga tahap, yaitu:

1. Penilaian segera (laiseg), yaitu penilaian yang dilakukan segera setelah pemberian layanan penguasaan konten.
2. Penilaian jangka pendek (laijapen), yaitu penilaian yang dilakukan beberapa waktu (satu minggu sampai satu bulan) setelah pemberian layanan.
3. Penilaian jangka panjang (laijapang), yaitu penilaian yang dilakukan beberapa waktu (satu bulan atau lebih) setelah pemberian layanan.

2.3.2 Teknik *Role Playing*

2.3.2.1 Pengertian Teknik Role Playing

Menurut Hamdayama (2014: 189) menjelaskan bahwa *role playing* adalah suatu cara penguasaan konten melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan cara siswa memerankan suatu tokoh tertentu sesuai tema dan biasanya diperankan lebih dari satu orang. Melalui *role playing* ini siswa dapat memperoleh kemampuan dalam bekerjasama, komunikatif, menginterpretasikan suatu kejadian melalui bermain peran, siswa mencoba mengekplorasi hubungan sosial dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya, sehingga dengan begitu siswa secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan stategi dalam pemecahan masalah.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Huda (2014: 115) mengungkapkan bahwa *role playing* (bermain peran) merupakan sebuah model pembelajaran yang membantu siswa untuk memahami diri sendiri dalam lingkungan sosialnya dan membantu dalam memecahkan permasalahannya. *Role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas bermain peran dimana siswa berimanijasi dan membayangkan dirinya seolah-olah dalam dunia luar. Menurut Huda (2014: 209) Pada stategi *role playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan permasalahan yang sedang dihadapainya.

Harviainen (2009:5) menyebutkan pengertian *role playing* yaitu *"A role-playing game is a game set in an imaginary world. Players are free to choose how to explore the game world, in terms of the path through the world they take, and may revisit areas previously explored. The amount of the game world potentially available for exploration is typically large". Role playing* merupakan sebuah permainan dimana pemain bebas mengeksplorasi bagaimana jalannya permainan dan mengambil bagian peran masing-masing.

Berbeda dengan pendapat dari Hamdayama dan Huda, Zaini, dkk (2008: 98) mengungkapkan bahwa *role playing* adalah "suatu aktivitas pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik". *Role playing* ini sangat efektif untuk memfasilitasi siswa dalam mempelajari perilaku sosial dan nilai-nilainya. Hal ini berdasarkan asumsi Zaini, dkk (2008: 100) bahwa: (1*) role playing* dapat membantu siswa dalam mendemontrasikan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang diperolehnya, (2) mendemontrasikan integrasi pengetahuan praktis, (3) membandingkan dan mengkontraskan posisi yang diambil dalam pokok permasalahan, (4) menerapkan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

pengetahuan pada pemecahan masalah, (5) menjadikan problem yang abstrak menjadi problem yang kongkrit, (6) melibatkan siswa dalam pembelajaran langsung dan eksperiensial, (7) memfasilitasi siswa untuk berimajinasi, (8) mengembangkan pemahaman yang empirik, dan (9) memberikan *feedback* secara segera bagi guru dan siswa.

Dari pendapat beberapa ahli di atas, dapat diambil pengertian bahwa *role playing* merupakan model pembelajaran dalam bentuk bermain peran dimana siswa berimajinatif dan membayangkan seolah-olah berada dalam dunia luar (pararel dengan kehidupan nyata) dengan tujuan untuk membantu tercapainya diri sendiri dan lingkungan, meningkatkan keterampilan dalam *problem solving*, menganalisis perilaku, atau menunjukan pada orang bagaimana harus berperilaku.

2.3.2.2 Fungsi Teknik Role Playing

Menurut Syah (2014: 192) menjelaskan bahwa *role playing* (bermain peran) pada prinsipnya dapat berfungsi sebagai: (1) prosedur bimbingan dan konseling yang bersifat edukatif, (2) prosedur terapi psikologi yang bersifat industrial. Dalam dunia pendidikan, selain model ini berfaedah untuk penyelenggaraan bimbingan dan konseling juga bermanfaat dalam proses interaksi mengajar-belajar (PMB).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berbeda dengan pendapat di atas, Huda (2014: 116) menjelaskan bahwa esensi *role playing* yaitu adanya keterlibatan siswa dan guru dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan perubahan serta dapat memahami apa yang dihasilkan dari bermain peran tersebut. Selain memiliki esensi tersebut, *role playing* juga memiliki fungsi sebagai: (1) mengeksplorasi

perasaan siswa, (2) sebagai sumbangan nilai, persepsi siswa dan mewujudkannya dalam perilaku, (3) mengembangkan *skill* dalam pemecahan masalah dan tingkah laku, dan (4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.

Jadi, fungsi dari *role playing* adalah sebagai prosedur untuk penyelenggaraan proses interaksi pembelajaran dimana siswa mampu mengeksplorasi perasaannya melalui bermain peran untuk mengembangkan nilai, persepsi, dan *skill* dalam *problem solving.* Dengan bermain peran siswa dapat memahami diri sendiri dan menunjukan bagaimana harus berperilaku di lingkungannya.

2.3.2.3 Pendekatan Teknik Role Playing

Menurut Zaini, dkk (2008: 101-104) *Role playing* adalah suatu media pembelajaran aktif, maka sangat penting bahwa fokus masalah yang akan dilakukan membawa pada eksplorasi bersifat praktis. Untuk itu, ada beberapa pendekatan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran antara lain: (1) pendekatan berbasis keterampilan, (2) pendekatan berbasis isu, (3) pendekatan berbasis problem, dan (4) pendekatan berbasis spekulasi.

1. Pendekatan Berbasis Keterampilan *(Skills Based Approach)*

   Dalam pendekatan berbasis keterampilan, siswa diminta untuk: a) memperoleh suatu kemampuan atau sikap melalui bermain peran, b) melatih sifat sampai benar-benar terinternalisasi dengan mengikuti kriteria yang ada, c) mendemonstrasikan sifat atau nilai kepada orang lain dengan tujuan penilaian/ evaluasi.

2. Pendekatan Berbasis Isu *(Issue Based Approach)*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Siswa secara aktif mengeksplorasi suatu isu dengan mengandaikan peran dalam kehidupan yang sesungguhnya yang berselisih satu dengan lainnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan dengan dilandasi kepentingan pribadi yang jelas. Dalam pendekatan berbasis isu ini siswa diminta untuk: a) meneliti sikap, kepercayaan, dan nilai yang dianut orang lain, b) mengambil pendirian khusus terhadap suatu isu, c) masuk pada suatu skenario dimana mulai bermain peran dan selanjutnya mengevaluasi dengan para pemeran *role playing* lainnya, d) mendiskusikannya dengan pemain *role playing* lainnya, dan e) mengambil suatu keputusan.

3. Pendekatan Berbasis Problem *(Problems Based Approach)*

Pendekatan ini melibatkan peserta didik meneliti informasi yang spesifik untuk sampai pada kesimpulan yang belum ditetapkan sebelumnya. Dalam suatu pendekatan berbasis problem ini siswa diminta untuk: a) menambah wawasan pengetahuan, b) menggunakan pengetahuannya sendiri secara tepat, c) menerapkan pengetahuan dalam serangkaian tantangan, d) mereaksi secara tepat terhadap masalah yang muncul, dan e) mencapai solusi yang telah dipertimbangkan berdasarkan pada alasan yang dibenarkan. Ciri penting dari pendekatan ini adalah intervensi guru/dosen. Disini guru/dosen menyampaikan informasi baru atau masalah baru pada waktu *role playing* dimainkan. Hal ini berarti sisw harus menghadapi masalah tanpa solusi yang telah dipersiapkan sebelumnya.

4. Pendekatan Berbasis Spekulasi *(Speculative Based Approach)*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dalam pendekatan berbasis spekulasi, siswa dilibatkan dalam membuat spekulasi terhadap peristiwa lampau atau yang akan datang dengan menggunakan aspek-aspek yang diketahui dan pengetahuan yang dimilikinya dengan cara yang interaktif. Dalam pendekatan ini siswa diminta untuk: a) membandingkan pengetahuan antara informasi yang diketahui dengan yang tidak diketahui, b) menggunakan bukti untuk membuat penilaian, dan c) merekonstruksi kemudian merepresentasikan untuk menganalisis suatu peristiwa.

Dari uraian di atas, bahwa dalam *role playing* terdapat empat pendekatan yang bisa implementasikan dalam pelaksanaan *role playing*, adapun pendekatan tersebut anatara lain: (a) pendekatan berbasis keterampilan, (b) pendekatan berbasis isu, (c) pendekatan berbasis masalah, dan (d) pendekatan berbasis spekulasi.

2.3.2.4 Prosedur Pelaksanaan Teknik Role Playing

Menurut Hamalik (2013: 215) dalam rangka menyiapkan suatu situasi bermain peran di dalam kelas, adapun langkah-langkah yang harus diperhatikan yaitu: (1) persiapan dan intruksi, (2) tindakan, dan (3) evaluasi.

Berikut ini adalah penjelasannya:

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1. Persiapan dan instruksi

   Pada tahap ini yang perlu dilakukan adalah: (a) guru memiliki situasi/tema tertentu dalam bermain peran, (b) sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan terlebih dahulu, (c) guru memberikan instruksi atau penjelasan terlebih dahulu kepada siswa, dan (d) guru

memberitahukan peran yang akan dimainkan dan memberikan instruksi yang berhubungan dengan masing-masing peran kepada siswa lain.

2. Tindakan dramatik dan diskusi

Pada tahap ini yang perlu dilakukan adalah: (a) siswa yang berperan pemain terus melakukan perannya sampai selesai, sedangkan siswa lain berpartisipasi sebagai pengamat, (b) bermain peran harus berhenti pada situasi tertentu atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut, dan (c) seluruh siswa selanjutnya berdiskusi pada situasi bermain peran, siswa lain yang bertugas sebagai pengamat menyampaikan hasil observasinya.

3. Evaluasi

Pada tahap ini yang perlu dilakukan adalah: (a) siswa menyampaikan hasil evaluasi tentang bermain peran yang telah dilaksanakannya, (b) guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran, dan (c) guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah, hal ini penting untuk perbaikan pelaksanaan bermain peran selanjutnya.

Zaini (2008:105) juga menyebutkan ada beberapa tahap dalam melakukan *role playing* antara lain: (1) perencanaan dan persiapan, (2) interaksi, dan (3) refleksi atau evaluasi.

Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah uraiannya:

1. Perencanaan dan persiapan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Pada tahap ini yang harus dilakukan antara lain: (a) guru mengenal peserta didik dengan mempertimbangkan (jumlah peserta didik, apa yang diketahui peserta didik tentang materi, pengalaman terdahulu tentang *role play*, kelompok umur, latar belakang siswa, minat dan kemampuan siswa, dan kemampuan siswa untuk berkolaborasi), (b) menentukan tujuan pembelajaran, (c) kapan harus menggunakan *role play*, (d) pendekatan apa yang harus dipakai dalam melaksanakan *role play*, (e) mengidentifikasi skenario, (f) menempatkan peran, (g) guru bisa berpartisipasi sebagai pemeran maupun sebagai observer saja, (h) mempertimbangkan hambatan yang akan terjadi, (i) merencanakan waktu atau durasi dengan baik, dan (j) mengumpulkan sumber informasi yang relevan.

2. Interaksi

Berikut ini adalah langkah-langkah mengimplementasikan rencana ke dalam aksi adalah: (a) membangun aturan dasar, mengetahui harapan-harapan dari guru dan siswa, (b) mengeksplisitkan tujuan pembelajaran, hal ini penting untuk memfokuskan siswa lebih pada konten ketimbang strategi, (c) membuat langkah-langkah yang jelas, (d) mengurangi ketakutan tampil di depan umum, (e) menggambarkan skenario atau situasi, (f) mengalokasikan peran, (g) memberikan informasi yang cukup kepada siswa, (g) menjelaskan peran guru dalam *role playing*, (h) memulai *role play* secara bertahap, (h) menghentikan *role play* dan memulai kembali jika perlu, dan (i) guru bertindak sebagai pengatur waktu.

3. Refleksi dan evaluasi

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Tahap yang terakhir ini dalam proses *role playing* sering dinamakan *"debriefing"*. Aspek yang fundamental dari tahap ini bagi guru dan siswa adalah melakukan refleksi dan evaluasi. Tahap refleksi ini lebih berkenaan dengan identifikasi, klarifikasi, dan analisis terhadap isu-isu pokok. Refleksi atau evaluasi dilakukan setelah interaksi selesai.

Dari pendapat ahli di atas, maka dapat dijelaskan secara lebih rinci prosedur pelaksanaan teknik *role playing* adalah sebagai berikut:

1. Persiapan

   Pada tahap ini yang perlu dilakukan adalah: (a) menentukan topik/tema, (b) memberikan instruksi atau penjelasan terlebih dahulu kepada siswa yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran, waktu atau durasi pelaksanaan, dan peran dari masing-masing siswa, dan (c) membuat skenario.

2. Pelaksanaan

   Pada tahap ini yang perlu dilakukan adalah: (a) membina hubungan baik, (b) melakukan tanya jawab, (c) memulai *role playing* secara bertahap, (d) menghentikan *role playing* dan memulainya lagi jika perlu, dan (e) menentukan kelompok bermain.

3. Evaluasi

   Pada tahap evaluasi ini yang perlu dilakukan adalah: (a) menanyakan perasaan para pemain, (b) alur cerita, dan (c) menilai efektivitas dan keberhasilan dari *role playing*.

2.3.2.5 Kelebihan Dan Kelemahan Teknik Role Playing

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Huda (2013: 210-211) menyebutkan ada beberapa kelebihan yang bisa diperoleh siswa dengan menggunakan strategi *role playing*, diantaranya adalah:

1. dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
2. Bisa menjadikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan sulit untuk dilupakan.
3. Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias.
4. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
5. Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Selain beberapa kelebihan di atas, *role playing* juga memiliki kelemahan seperti:

1. Banyaknya waktu yang dibutuhkan.
2. Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik.
3. Ketidak mungkinan menerapkan *role playing* jika suasana kelas tidak kondusif.
4. Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui *role playing*.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Hamdayama (2014: 191) juga berpendapat mengenai kelebihan dan kelemahan dari *role playing*. Adapun kelebihan dari *role playing* adalah:

1. Melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi meningkatkan kemampuannya dalam bekerja sama.
2. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
3. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
4. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
5. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Selain kelebihan di atas, adapun kelemahan dari *role playing* adalah:

1) Sebagian anak yang tidak ikut dalam *role playing* menjadi kurang aktif.
2) Banyak memakan waktu.
3) Memerlukan tempat yang cukup luas.
4) Kelas lain sering merasa terganggu dengan suara para pemain dan peserta lainnya.

Setiap metode ataupun teknik yang digunakan tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dari teknik *role playing* adalah: (a) menjadikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, (b) menumbuhkan optimisme dan siswa berpartisipasi meningkatkan kemampuannya dalam kebersamaan, (c) siswa dapat bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, dan (d) membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias. Sedangkan kelemahan dari teknik *role playing* itu sendiri antara lain: (a) banyak

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

memakan waktu, (b) membutuhkan persiapan yang bener-benar matang, (c) siswa yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif dan suasana kelas menjadi kurang kondusif, dan (d) tidak semua konteks pelajaran dapat menggunakan metode *role playing*.

2.4 Pengaruh Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri

Rasa percaya diri merupakan kebutuhan bagi siswa. Rasa percaya diri dapat mendorong siswa untuk mampu mengoptimalkan ketrampilan dan potensi yang dimiliki. Perasaan ini memberikan keyakinan kepada individu untuk bertindak dengan rencana yang matang dan melaksanakan rencana tersebut serta menerima konsekuensinya. Hal itu senada dengan yang dikemukakan oleh Purwanti (2013) dalam penelitiannya yang menjelaskan bahwa setiap individu akan membutuhkan kepercayaan diri setiap harinya dalam berbagai hal, kepercayaan diri yang baik akan memudahkan dalam pengambilan keputusan.

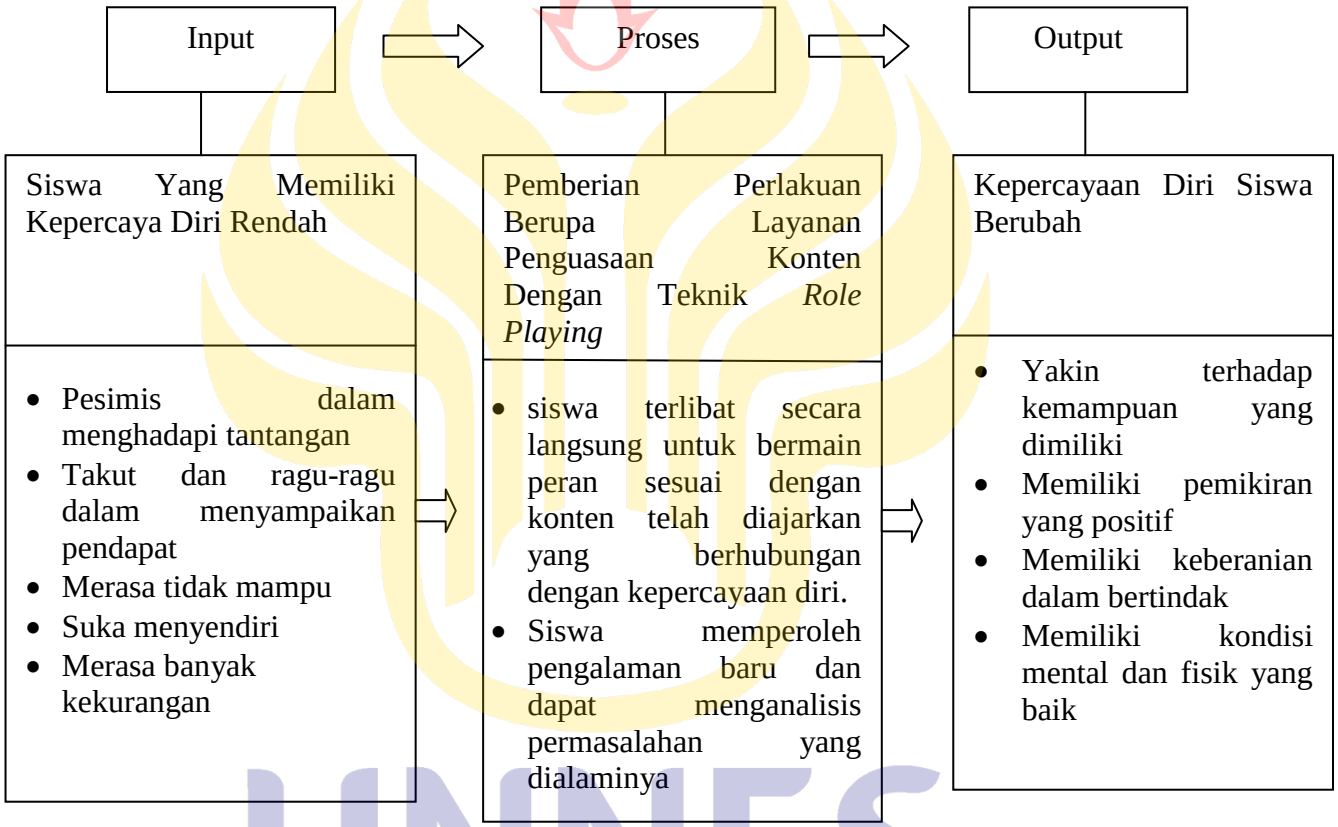
Kepercayaan diri yang dimiliki setiap individu tentunya berbeda-beda, ada yang memiliki kepercayaan diri baik dan ada juga yang memiliki kepercayaan diri kurang baik, hal tersebut dapat terjadi karena banyak faktor didalamnya. Kepercayaan diri yang dimiliki siswa kelas XI TKR 4 menunjukan kepercayaan diri yang rendah dimana terdapat siswa yang masih pesimis dalam menghadapi tantangan, ragu-ragu dalam berpendapat, merasa dirinya tidak mampu, dan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

menarik diri dari lingkungan. Jika kurangnya kepercayaan diri siswa dibiarkan begitu saja, maka siswa akan memiliki konsep diri yang negatif dan bisa menghambat perkembangan dirinya.

Kepercayaan diri yang rendah dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*. Layanan penguasaan konten dianggap sebagai suatu layanan yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan kepercayaan diri karena siswa akan diajarkan bagaimana cara meningkatkan kepercayaan diri. Teknik *role playing* ini merupakan teknik yang mengajarkan kepada siswa untuk bermain peran sesuai dengan kontennya, dengan bermain peran siswa terlibat secara langsung untuk memerankan perannya, siswa juga akan memperoleh pengalaman baru dan dapat menganalisis setiap permasalahan yang dialaminya. Dengan siswa bermain peran diharapkan siswa bisa meningkatkan kepercayaan dirinya. Melalui layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* ini, akan membantu siswa untuk meningkatkan kepercayaan dirinya, sehingga siswa bisa tampil lebih percaya diri dengan menunjukan sikap yakin terhadap kemampuan yang dimiliki, memiliki pemikiran yang positif, berani dalam bertindak, dan tentunya memiliki kondisi mental dan fisik yang baik. Dari diskripsi tersebut, maka dapat dibuat kerangka berfikirnya adalah sebagai berikut:

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Gambar 2.1 kerangka berfikir penelitian

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.5 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2012: 84) Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan jawaban sementara karena jawaban yang diberikan masih didasarkan pada teori yang relevan dan belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis dalam penelitian ini adalah pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa kelas XI TKR 4 SMK Negeri 1 Semarang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 5

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang "Pengaruh Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Kelas XI TKR 4 SMK Negeri 1 Semarang", maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tingkat kepercayaan diri siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* secara keseluruhan masuk dalam kriteria rendah.
2. Tingkat kepercayaan diri siswa setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* secara keseluruhan masuk dalam kriteria tinggi.
3. Layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* berpengaruh terhadap kepercayaan diri siswa kelas XI TKR 4 SMK Negeri 1 Semarang. Hal ini ditunjukan dengan adanya peningkatan kepercayaan diri sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian serta kesimpulan yang merupakan hasil pokok dari pembahasan, maka saran yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru BK yang belum melaksanakan layanan penguasaan konten diharapkan dapat melaksanakan layanan penguasaan konten dan memberikan materi mengenai kepercayaan diri sesuai dengan indikator memiliki pemikiran yang positif dan percaya dengan kemampuan yang dimilikinya, seperti cara berfikir dan bersikap positif dan menanamkan sikap optimis. Guru BK dapat menggunakan jenis layanan yang berbeda seperti bimbingan kelompok maupun konseling individu supaya pengentasan masalah kepercayaan diri siswa lebih intensif.
2. Bagi penelitian selanjutnya, bisa menggunakan jenis layanan dan teknik yang berbeda selain layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* supaya hasil yang didapatkan lebih maksimal, misalnya menggunakan teknik *modelling simbolik* (video) dengan tujuan supaya siswa lebih mengoptimalkan lagi dalam meningkatkan kepercayaan dirinya. Atau dapat diatasi dengan jenis layanan yang berbeda pula supaya permasalahan yang terkait dengan kepercayaan diri siswa teratasi secara tuntas.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Azwar, Syaifuddin. 2010. *Penyusunan Skala sikologi.* Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Cahyono, dkk. 2014. *Panduan Penulisan Skripsi dan Artikel Ilmiah*. Semarang: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.

Elfiky, Ibrahim. 2009. *Terapi Berpikir Positif*. Jakarta: Zaman.

Farida, Nur Ida. 2014. Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Remaja Putri Melalui Layanan Penguasaan Konten Teknik Role Playing. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(1),72-78.

Fatimah, Dewi. 2015. Pengembangan Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(1), 15-20.

Gaskill, Dennis. 2011. *Confidence*. Diunduh: http://www.boogiejack.com/free-ebooks/confidence.pdf (12/06/2016)

Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Harviainen, J.T., 2009. A Hermeneutical Approach to Role-Playing Analysis. *International Journal of Role-Playing, [e-journal]*. 1(1), 66-78.

Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Prayitno. 2004. *Layanan Penguasaan Konten*. Padang: Universitas Negeri Padang.

Purwanti, Septi Rahayu. 2013. Mengatasi Masalah Kepercayaan Diri Siswa Melalui Layanan Konseling Kelompok pada Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 2 Karangpucung Kabupaten Cilacap. *Skripsi*. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Sarastika, Pradipta. 2014. *Buku Pintar Tampil Percaya Diri*. Yogyakarta: Araska.

Sari, Lia Devita. 2016. Peningkatan Percaya Diri Menggunakan Layanan Konseling Kelompok (Role Playing) pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Metro. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(3), 37-46.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi, Dewa Ketut. 2008: *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Supriyo. 2008. *Studi Kasus Bimbingan dan Konseling*. Semarang: CV. Nieuw Setapak.

Syah, Muhibbin. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Taylor, Ros. 2009. *Confidence In Just 7 Day*. yogyakarta: Diva Press.

Widjaja, Hendra. 2016. *Berani Tampil Beda dan Percaya Diri*. Yogyakarta: Araska.

Zaini, Hisyam, Dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG